

# ***Hackathon*: el poder del intercambio de información y el aprendizaje**

**Hackathon: The power of information exchange and learning**

**Sandra Sanz-Martos**

**Sanz-Martos, Sandra** (2017). "*Hackathon*: el poder del intercambio de información y el aprendizaje". *Anuario ThinkEPI*, v. 11, pp. 274-277.

<https://doi.org/10.3145/thinkepi.2017.53>

Publicado en *IweTel* el 29 de noviembre de 2016



**Resumen:** Los *hackathones* están traspasando los intereses tecnológicos para llegar a los sociales. Sin duda es una tendencia al alza que permite intercambiar información y experiencias, aprender y crear conocimiento de manera colectiva, resolviendo problemas y dando respuesta a las necesidades de la sociedad. Los hackers llevan décadas programando y resolviendo problemas de manera colaborativa. Los *hackathones* ciudadanos se han adaptado para resolver problemas sociales. Su estructura organizativa, que supone una dinámica horizontal e intensiva, permite a los participantes complementar sus experiencias y habilidades individuales y desarrollar soluciones concretas.

**Palabras clave:** Conocimiento compartido; Aprendizaje colaborativo; *Hackathones*; *Hackathones* ciudadanos.

**Abstract:** Hackathons are going beyond the technological interests to reach the social ones. This undoubtedly upward trend allows the exchanging of information and experiences, learning and creating knowledge collectively, solving problems, and responding to the needs of society. Hackers have been programming and solving problems collaboratively for decades. Citizen hackathons have been adapted to solve social problems. Its organizational structure, which implies horizontal and intensive dynamics, allows the participants to complement their individual experiences and skills and to develop specific solutions.

**Keywords:** Shared knowledge, Collaborative learning, Hackathons, Citizen hackathons.

La cultura del compartir junto con la *sharing economy* se han instalado en nuestras vidas. De algún modo las redes sociales y esta larga crisis convergen en una misma dirección: la necesidad de compartir. ¡Comparte! -decimos en *Facebook*-. Pero también compartimos el piso o el coche para llegar a fin de mes. El consumo colaborativo ya se ha instalado como un hábito más.

<http://www.consumocolaborativo.com>

Y junto a él, una visión distinta de lo común, de lo comunitario, de aquello que es de todos: mi calle, mi parque, mi centro de salud, mi barrio, mi ciudad... La ciudadanía, por fin, comienza a tomar conciencia de algo en lo que los ingleses – por ejemplo- nos llevan mucha ventaja, de lo *community*. De manera que se está comprometiendo con ello, participando, opinando, aportando su

visión y su experiencia como ciudadano/usuario. Y en este sentido hace ya un tiempo que los *hackathones* están jugando un papel importante en esta línea traspasando los intereses tecnológicos para llegar a los sociales. Es una tendencia al alza que permite intercambiar información y experiencias, aprender y crear conocimiento de manera colectiva, resolviendo problemas y dando respuesta a las necesidades de la sociedad.

El término *Hackathon* integra los conceptos maratón y *hacker*, aludiendo a una experiencia colectiva que persigue la meta común de desarrollar aplicaciones de forma colaborativa en un período corto de tiempo. Los *hackathones* son, sin duda, el fruto del propio funcionamiento de la comunidad *hacker*. Pero empecemos por el principio, los *hackers*.

## El hacker

La comunidad *hacker* surge en el marco de los monopolios de las grandes multinacionales. Un grupo de programadores informáticos, hartos de esta situación, deciden crear sus propios softwares de manera colaborativa y de acceso gratuito. Así, por ejemplo, nació el sistema operativo Linux (Himanen, 2001).

En la comunidad *hacker*, las motivaciones sociales desempeñan un papel importante, lo que explica por qué algunos *hackers* dedican su tiempo libre a crear programas que acaban distribuyendo gratuitamente a los demás. El reconocimiento en el seno de una comunidad que comparte su pasión es más importante y más satisfactorio que el dinero. Es importante el hecho de que el reconocimiento de sus iguales no es un sustituto de la pasión, sino que debe producirse como resultado de la acción apasionada, de la creación de algo que sea desde un punto de vista social valioso para esta comunidad creativa.

**"Para el hacker, el reconocimiento en el seno de una comunidad que comparte su pasión es más importante y más satisfactorio que el dinero"**

Este vínculo de unión que los *hackers* establecen entre el plano social y el de la pasión, en cambio, es lo que hace a su modelo tan atractivo. Los *hackers* se dan cuenta de lo satisfactorias que pueden ser las motivaciones sociales, y de su enorme potencial. Al hacerlo, contradicen la imagen estereotipada del *hacker* como ser asocial, un

cliché que, por lo demás, nunca fue cierto.

El éxito del modelo *hacker* estriba en su aprendizaje. El proceso de aprendizaje característico del *hacker* empieza con el planteamiento de un problema interesante, sigue con la búsqueda de una solución mediante el uso de diversas fuentes, y culmina con la comunicación del resultado para su exhaustiva composición. Aprender más sobre un tema se convierte en la pasión del *hacker*.

Una fuerza primordial de este modelo de aprendizaje está en que un *hacker*, al aprender, enseña a los demás. Cuando se pone a estudiar el código fuente de un programa, a menudo lo desarrolla hasta un estado ulterior, y otros pueden aprender de su trabajo. Cuando un *hacker* comprueba las fuentes de información sostenidas en internet, a menudo añade información de utilidad procedente de su propia experiencia. Alrededor de diversos problemas se organiza un debate crítico y en evolución. Y la recompensa por el hecho de participar es el reconocimiento de los iguales. En un modelo así no hay compensación económica que valga, el aprendizaje y la compartición de conocimiento es la mejor moneda.

Los *hackers* llevan décadas programando y resolviendo problemas de manera colaborativa. Si alguien sabe cómo trabajar y aprender colaborativamente son ellos y de hecho autores como Manuel Castells (2002) y Peka Himanen (2001) les señalan como los primeros impulsores del trabajo colaborativo y el intercambio de información en la Red.

## El hackathon

De esas dinámicas, de ese modo de entender el aprendizaje y el intercambio de conocimiento surge el *hackathon*, que es el término que uti-

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

BLOG	DIRECTORIO	LIBRO	RECURSOS	SERVICIOS	ACERCA DE
 <h1>CONSUMO COLABORATIVO</h1> <p>Compartir reinventado mediante la tecnología</p>					
<h2>Últimas noticias</h2>					
 <p><b>Economía colaborativa: 6 predicciones para 2017</b></p> <p>Este 2016 ha sido intenso, muy intenso para la economía colaborativa. ¿Podemos arriesgarnos a hacer algunas predicciones para el 2017 <a href="#">Más</a></p>		 <p><b>La OCU abre un portal de apoyo al ciudadano colaborativo</b></p> <p>En un proyecto muy pionero a nivel mundial la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU) ha presentado un portal para <a href="#">Más</a></p>		 <p><b>La Comunicadora: programa de impulso para proyectos de economía colaborativa</b></p> <p>La emprendeduría está de moda y la economía colaborativa también. Aún con todo no existía desde el sector público hasta <a href="#">Más</a></p>	

<http://www.consumocolaborativo.com>

lizan para referirse al encuentro de programadores cuyo objetivo es el desarrollo colaborativo de software. Son eventos que suelen durar entre dos días y una semana. Y su objetivo es doble:

- hacer aportes al proyecto de software libre que desee;
- aprender sin prisas.

Sin duda el espíritu *hacker* ha traspasado al resto de la sociedad. Y los *hackatones* ya no son sólo reuniones para programar, si no que captando su esencia de compartir e intercambiar ideas, se han adaptado para resolver problemas sociales. Su estructura organizativa, que supone una dinámica horizontal e intensiva, permite a los participantes complementar sus experiencias y habilidades individuales y desarrollar soluciones concretas.

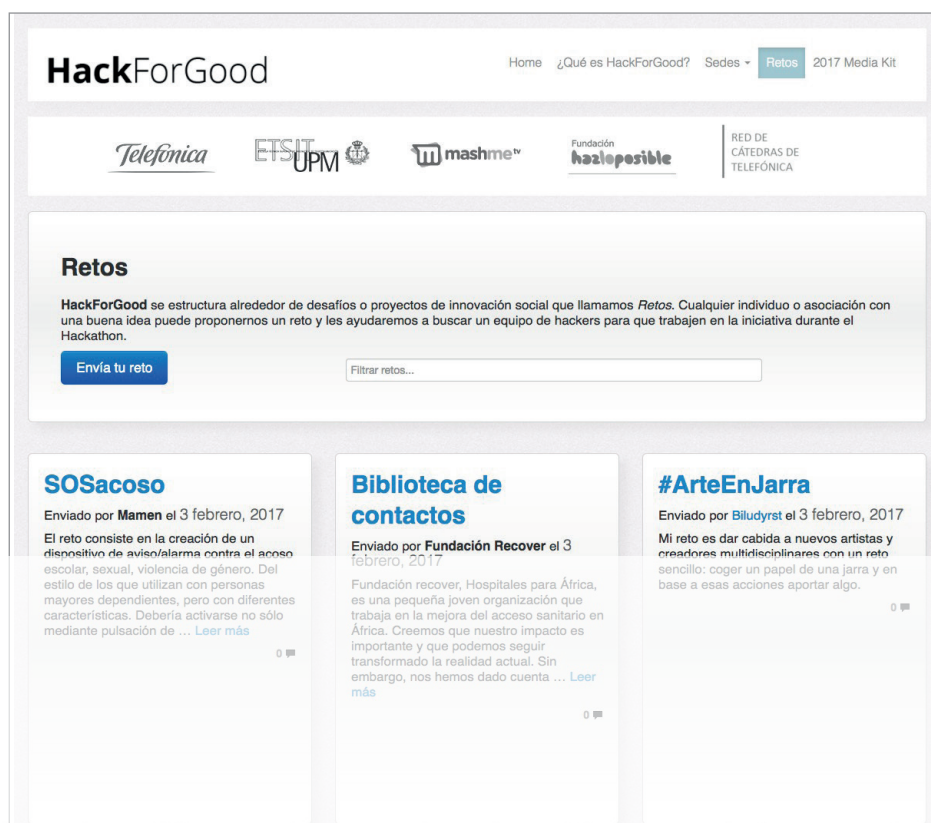
Desde hace algunos años se viene convocando en numerosas ciudades españolas el *hackathon Hack for good*.  
<http://hackforgood.net/category/retos/>

**“Los hackathones ya no son sólo reuniones para programar, si no que captando su esencia de compartir e intercambiar ideas, se han adaptado para resolver problemas sociales”**

Educación, innovación y empleo son las tres líneas temáticas de los Retos. A lo largo de tres días y simultáneamente en ocho ciudades españolas: Bilbao, Madrid, Barcelona, Valencia, Las Palmas de Gran Canaria, Valladolid, Gijón y Sevilla, la capacidad creativa en forma de código software o de ingenios hardware se encuentran con las necesidades sociales más variadas.

Además, en Madrid contaron con una sede de excepción: las instalaciones de *MediaLab Prado*.  
<http://medialab-prado.es>

Este centro se concibe como “un laboratorio



<http://hackforgood.net/category/retos/>

ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales”. Se trata de un espacio abierto a la participación. Uno de los ejes de esa participación es la iniciativa *Programa la Plaza*, que abre la *Fachada Digital*, construida con tecnología LED, que preside el edificio para mostrar los retos y las soluciones que los participantes plantearon.

<http://programalaplaza.medialab-prado.es>

Otro ejemplo en esta línea, es el primer *Hackatón sobre Innovación Ciudadana* de Valdivia en Chile que se celebró en septiembre de 2015. Esta iniciativa buscaba promover la participación de tomadores de decisiones, jóvenes emprendedores, programadores y comunicadores para diseñar soluciones que mejoren la calidad de vida en la ciudad.

Más recientemente, el pasado 18 de septiembre, en la Antigua fábrica de *Fabra & Coats* de Barcelona se celebró el primer *Hackathon Ciudadano de Datos Abiertos*, en el que se trabajaron retos de diferentes ejes temáticos de relevancia para la ciudad, como:

- salud;
- servicios de barrio;
- cultura de barrio.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark



Los participantes tuvieron la oportunidad de estudiar los retos propuestos, compartir sus opiniones con la comunidad y proponer y desarrollar soluciones que puedan tener un efecto claro en la satisfacción de las necesidades de los ciudadanos. Además, los ciudadanos y organizaciones que participan en el proyecto compartieron sus preocupaciones con expertos en datos abiertos que les ayudaron a explorar cómo las aplicaciones basadas en este tipo de información pueden ayudarles a resolver sus necesidades.

El *hackathon* ciudadano se estructuró en torno a dos áreas:

- un concepto y una zona de prototipo, donde los grupos de trabajo llevaron a cabo sus proyectos;
- una zona de inspiración, donde las microcharlas fueron impartidas por mentores y expertos en los diferentes temas involucrados, y los recursos de capacitación en datos abiertos estuvieron disponibles.

Los equipos participantes también recibieron un paquete de apoyo que cubriría los aspectos técnicos, la experiencia del usuario y las finanzas para ayudarles a poner en práctica su idea de aplicación.

En el mismo espacio ya está programado para el 5 de marzo de 2017 el segundo encuentro del *ECIM App Challenge*, un *hackathon* para diseñar y desarrollar proyectos alrededor de las aplicaciones o servicios de la ciudad que contemplen la movilidad como una herramienta facilitadora.

Sin lugar a dudas estamos ante un fenómeno imparable donde compartir e intercambiar ideas, aprender de manera colaborativa y crear conocimiento. Información y aprendizaje en estado puro. Una tendencia que confiamos aporte grandes soluciones a las necesidades de la sociedad actual.

## Bibliografía

**Castells, Manuel** (2002). *La era de la información. V. I: La sociedad red*. México: Siglo XXI Editores. ISBN: 978 9682321689

**Himanen, Pecka** (2001). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: ed. Destino. <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>

**Sandra Sanz-Martos**

Universitat Oberta de Catalunya

Estudis de Ciències de la Informació i de la

Comunicació

[ssanzm@uoc.edu](mailto:ssanzm@uoc.edu)

# SCIPEDIA

iralis®

¡Ni un día más sin decidir tu firma!

Inscríbete en <http://iralis.org>

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

International Registry for Authors:  
Links to Identify Scientists

es:

- una **guía** para los autores hispanos para que firmen sus trabajos en el formato internacional usual
- una **base de datos** que registra las variantes de firma usadas por cada autor en diferentes épocas
- un **buscador** que usa automáticamente todas las variantes registradas

**El formato de  
firma internacional**

Con el apoyo de:

El profesional de la

información



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA  
E INNOVACIÓN



FUNDACIÓN ESPAÑOLA PARA LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA



CENTRO INTERNACIONAL PARA LA INVESTIGACIÓN  
EN ESTRATEGIA Y PERSPECTIVA DE LA INFORMACIÓN